
HEDZ
HEAD EXTREME DESTRUCTION ZONES
HASBRO Interactive
Mit H.E.D.Z. und Frogger nach den Sternen greifen
Spieleoffensive
Frogger

Blickpunkt

Schon immer stand der Name Hasbro für Spiele. Schaut man hinter die Kulissen des Spieleriesen, finden sich u.a. Erfolgsfirmen wie Parker und MB, die mit Titeln wie Monopoly, Risiko, Flottenmanöver oder Spiel des Lebens weltweit für Furore sorgten. Mit der Gründung der Interactive Division im August 1995 vollzog Hasbro den logischen Schritt auf den wachsenden PC-Markt.

Erste Erfolge konnten schnell erzielt werden, stützten sich aber ausschließlich auf die Umsetzung bekannter Brettspiel-Vorbilder. Mit Monopoly bot Hasbro Interactive als einer der weltweit ersten Hersteller ein funktionierendes Multiplayer-Spiel für das Internet an. Die sauberen Konvertierungen der Klassiker Trivial Pursuit, Cluedo und Yahtzee nutzten die Möglichkeiten des Mediums CD-ROM noch nicht vollständig. Bei Risiko und Flottenmanöver löste man sich erstmals etwas von der starren Boardgame-Vorgabe, als Ergebnis wurden spielerischer Mehrwert und Innovationen verbucht. Und prompt steht der nächste Schritt an: Mit der Neuauflage von **Frogger** reanimiert Hasbro Interactive einen der bekanntesten Videogame-Charaktere der 80er Jahre, und das abgefahrene Konzept von **H.E.D.Z.**, einer wilden Mixtur der Elemente 3D-Action-Shooter, Strategie und Sportspiel, wäre wohl absolut nicht als Brettspiel umzusetzen. Dank der zahlreichen technischen Neuerungen, gepaart mit einer großen Portion Spielwitz, befindet sich Hasbro Interactive damit auf dem besten Weg in das Establishment der Computerspiele-Hersteller. Auf den nächsten Seiten können Sie sich selbst davon überzeugen, wieviel Spielvergnügen man mit H.E.D.Z. und Frogger für Sie bereithält. Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Lesen.



Christian Bigge

Inhalt:







IMPRESSUM:

Verlagsanschrift:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer:
Adolf Silbermann

Chefredakteur:
Christian Geltenpoth

Leitender Redakteur:
Christian Bigge

Bildredaktion:
Richard Schöller

Textkorrektur:
Margit Koch

Layout:
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

Titel:
Hasbro Interactive

Werbeleitung:
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleitung:
Michael Schraut

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleitung:
Roland Bollendorf

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Wir bedanken uns herzlich bei...
... Hasbro Interactive
... VIS Interactive
... Sony Computer Entertainment Cambridge
... Torsten Oppermann, Marketing Director Hasbro Interactive Deutschland
... Thomas Jäpel, Product Manager Hasbro Interactive Deutschland
... Chris van der Kuyl, Chief Of VIS Interactive plc
... Chris Down, Producer Hasbro Interactive

Das ist H.E.D.Z.!

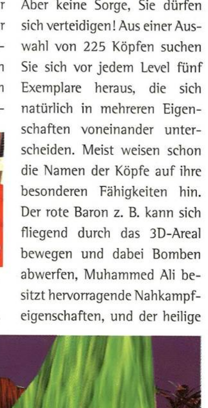
Kopfarbeit

H.E.D.Z., gleichbedeutend mit Head Extreme Destruction Zone, ist ein in jeder Hinsicht ungewöhnlicher Genre-Mix mit Shoot 'em Up-, Strategie-, Action- und Jump&Run-Elementen. In virtuellen 3D-Arenen betätigen Sie sich mit Ihrem Spielercharakter als Headhunter – und das ist durchaus wörtlich gemeint.

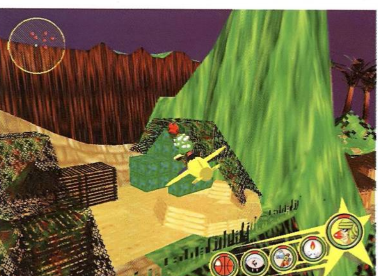
Das schottische Team von VIS Interactive, pikanterweise im englischen Dunfermline angesiedelt, schickt Sie in ein atemberaubendes Duell gegen feindliche Aliens, die nur ein Ziel kennen: den Kopf Ihrer Spielfigur ihrer beeindruckenden Sammlung von Köpfen hinzuzufügen. Zu diesem Zweck wird vor nichts zurück-



Zyclops verdingt sich im Industrial-Level. Sein Schaf dient ihm als Zielsuchrakete.



geschreckt, Indianerpfeile fliegen Ihnen um die Ohren, Mini-Kampfjets stürzen sich auf Sie, und gemeine Schaf-Bomben fungieren als Zielsuchraketen. Aber keine Sorge, Sie dürfen sich verteidigen! Aus einer Auswahl von 225 Köpfen suchen Sie sich vor jedem Level fünf Exemplare heraus, die sich natürlich in mehreren Eigenschaften voneinander unterscheiden. Meist weisen schon die Namen der Köpfe auf ihre besonderen Fähigkeiten hin. Der rote Baron z. B. kann sich fliegend durch das 3D-Areal bewegen und dabei Bomben abwerfen, Muhammed Ali besitzt hervorragende Nahkampfeigenschaften, und der heilige Franz von Assisi eignet sich besonders gut als Heiler. Während des Spiels kann Ihr Spielercharakter ständig zwischen seinen fünf vorgewählten Köpfen wählen und nimmt dann automatisch auch deren Besonderheiten an. Alle Köpfe besitzen dabei nur eine begrenzte Anzahl an „Lebenspunkten", sind diese verbraucht, verlieren Sie buchstäblich Ihren gerade aktiven Kopf. Ziel des Spiels ist es, möglichst alle Köpfe vom Rumpf der feindlichen Aliens zu trennen, ohne dabei eigene einzubüßen. Herumfliegende Schädel können jederzeit eingesammelt werden und müssen dann – Michael Jordan hätte seine helle Freude – ganz Basketball-like in ein bestimmtes Spielareal gedunkt werden. Gelingt das, gehören diese Köpfe Ihnen und Sie können sie bereits im nächsten Level vorwählen. Sie wollen wissen, wie man auf so eine abgefahrene Idee kommt und was es mit diesen Aliens auf sich hat? Dann lesen Sie doch...



Captain Rednose, Sie wissen schon - der Alkohol, erkundet den Dschungel-Level. Gefährlich! Hier lauern AA-Guns.

Die Hintergrundstory

H.E.D.Z. bezeichnet nicht nur die eingangs erwähnte Wortkombination Head Extreme Destruction Zone, H.E.D.Z. ist auch der Name der Alienrasse, die Ihnen im gleichnamigen Spiel gehörig auf den Nerven herumtrampeln will. Die H.E.D.Z. sind ein ziemlich gut entwickeltes, stets zu Mutationen bereites Völkchen, sehen sich aber alle mit ihrer



Was hat denn Muhammed Ali im Kinder-Szenario zu suchen? Die grellbunten Levelaufbauten gibt's nur hier zu sehen.



Der Aircraft-Carrier-Hed in Aktion, gleich wird sich die Flugzeugstaffel auf den nächsten Gegner stürzen.

auf die Dauer doch ziemlich langweiligen lila Hautfarbe recht ähnlich. Zwar versuchten die Aliens dieses Manko durch allerlei modischen Schnickschnack auszugleichen, doch eigentlich war man sich einig, daß fast alle Accessoires fürchterlich an ihnen aussahen, besonders Schuhe mit Plateausohlen. Die folgenden Überfälle auf einige ahnungslose und unschuldige Fremdrassen des Universums sind also eher als Hilfeschrei der gleichförmigen H.E.D.Z. zu werten denn als ruchlose Meuchelattacken. Zunächst wagten sich lediglich einige besonders enthusiastische und abenteuerlustige H.E.D.Z. in die fremden Welten und schmückten sich fortan mit den erbeuteten Köpfen ihrer Opfer. Doch schon bald wuchs der Neid unter den anderen Aliens, und aus der munteren Köpfejagd wurde ein Volkssport. Spätestens seit man entdeckte, daß man die Trophäen nicht nur an die Wand hängen konnte, sondern durch Überstülpen derselben sogar die Eigenschaften der ehemaligen Träger erlangte, begab sich auch der letzte Hed auf Kopfsuche – die Sammelleidenschaft war voll entbrannt. Andere Zivilisationen wurden rücksichtslos geplündert, nicht kompatible Köpfe wurden kurzerhand in "Hedware" umgepolt, und Besitzer besonders seltener Schädelexemplare genossen hohes gesellschaftliches Ansehen. Doch kurz bevor das gesamte Universum an Kopflosigkeit zugrunde zu gehen drohte, hatte die H.E.D.Z.-Regierung ein Einsehen. Ein nahegelegener Asteroiden-Gürtel namens Flux wurde ausgewählt, schnell mit ein paar ziemlich erdähnlichen Level-Strukturen versehen, und fertig war die offizielle H.E.D.Z.-Arena, wo jedes sammelwütige Alien ab sofort gegen Gleichgesinnte antreten konnte. Dies ist übrigens genau der Zeitpunkt, zu dem Ihr Spielercharkter die Bühne betritt, denn auch Sie treten mit Ihrer Kopfkollektion in diesen Arenen an. Vielleicht sind Sie es ja, der in absehbarer Zeit die größte Sammlung exotischer Köpfe besitzt.

Das Einzelspiel

Im Einzelspieler-Modus bestreiten Sie auf der Jagd nach den besten Köpfen eine gesamte Kampagne. Ihr erstes Ziel ergibt sich dabei zunächst ganz von selbst: Sie müssen überleben! Aus einer begrenzten Auswahl an Köpfen dürfen Sie sich zunächst Ihre ersten fünf Spielcharaktere auswählen, bevor es in die Arena geht. Die rund 20 bis 30 Asteroiden des Flux-Systems (eine genaue Zahl war zu Redaktionsschluß noch nicht bekannt) dienen als Heimatort für die Szenarien. Zu Beginn der Kampagne warten in den Startlevels bis zu fünf mordlustige Aliens auf neue Hedware. Der Vorteil: Auch diese üblen Genossen tragen natürlich ihre Schädel in die Kampfbahn, und diese würden sich doch hervorragend in Ihrer Sammlung machen, oder? Kein Problem! Sobald Sie ein Alien besiegt haben, sollte nur noch der kostbare Kopf eingesammelt und in der Dunkzone abgelegt werden, dann gehört das gute Stück auch schon Ihnen. Während Sie sich also Ihrer teuren Haut wehren und dabei vielleicht noch das eine oder andere Fremdwesen mit Nachdruck auf Ihre universale Gegenwärtigkeit aufmerksam machen, müssen Sie nach einem Ausgang suchen, der Sie auf den nächsten Asteroiden des Flux-Systems, sprich in den nächsten Level bringt. Hier beginnt das ganze Spielchen von neuem, mit neuen Aliens, neu-


Der Okkult-Level. Ein Sprung nach unten aus dieser Höhe kostet übrigens etliche Lebenspunkte.


Rechts sehen Sie einen erledigten Hed. Im Football-Stadion sind die Dinger besonders leicht zu erkennen.

en Levelaufbauten und jeder Menge interessanter Hedware. Vor jedem Szenario darf wie gewohnt aus den erbeuteten Schädeln ein Kontingent von fünf „Kampfköpfen" ausgewählt werden. Im Spielverlauf werden Ihnen einige Exemplare mit ihren besonderen Eigenschaften besonders ans Herz wachsen. Deshalb sollten Sie während des Spiels auch eifrig Alien-Kristalle aufsammeln. Diese dienen als Währung mit der Sie die verlorengegangene Lebensenergie Ihrer Köpfe vor einem neuen Level wieder zurückkaufen können.

Die Steuerung

Es ist nicht leicht, eine intuitive Steuerung für ein Spiel zu entwickeln, das sich aus derart verschiedenen Spielelementen zusammensetzt. H.E.D.Z. lebt von der Dynamik des Geschehens, hat aber noch viel mehr zu bieten. Die reichlich vorhandenen Jump&Run-Elemente, die sich besonders dann häufen, wenn Sie gerade keinen flugfähigen Charakter zur Verfügung haben, erfordern genauso eine exakte Steuerung wie die Echtzeit-Kämpfe gegen die Aliencharaktere. Chris van der Kuyl und VIS Interactive setzten auf ein möglichst frei konfigurierbares Interface: „H.E.D.Z. läßt sich sowohl mit dem Keyboard als auch mit Joysticks oder Gamepads kontrollieren, wobei die meisten Funktionen je nach eigener Vorliebe beliebig auf die verschiedenen Tasten und Knöpfe verteilt werden können. Die rasante Action von H.E.D.Z. ist Herausforderung genug, die Bedienung sollte deshalb so einfach wie möglich werden." Mit Hilfe der Richtungstasten oder des Steuerkreuzes kontrollieren Sie Ihren Charakter, jeder hat neben einer normalen Angriffstechnik zusätzlich einen Special Move verpaßt bekommen, was weitere zwei Tasten beansprucht. Außerdem mußte der Wechsel zwischen den fünf aktiven Köpfen berücksichtigt und ein Sprungknopf für die Hüpfelemente eingebaut werden. Um im Kampfmodus ein Höchstmaß an Bewegungsfreiheit zu garantieren, spendierte man dem Interface zusätzlich eine Strafe-Funktion, wie sie spätestens seit den Blockbustern von id Software bestens bekannt ist. VIS Interactive ist es durch das offene Konfigurationssytem gelungen, die Konzentration des Spielers voll auf das Spielgeschehen zu lenken. Die Bedienung Ihres Kopfjägers funktioniert bereits nach wenigen Spielminuten wie von selbst, was bei der gebotenen Action auch unbedingt notwendig ist.



H.E.D.Z.-Facts

- *3D-Genre-Mix aus Strategie-, Action- und Jump&Run-Elementen*
- *225 Köpfe = 225 Charaktere mit unterschiedlichen Eigenschaften*
- *acht verschiedene Spielareale mit differierenden Anforderungen*
- *ständige Erweiterung mit Köpfen und Szenarien via Internet geplant*
- *Multiplayer-Modi für bis zu acht Spiele via Internet und Netzwerk*
- *Direct 3D Support + Software-beschleunigte Grafikengine*
- *Force Feedback-Unterstützung*
- *neuartige Engine-Kombination mit Voxel- und Polygon-Technologie*
- *Hersteller: VIS Interactive, Dunfermline, England*
- *erscheint voraussichtlich im Oktober 1997*

Das Spielareal

Brückenkopf

Ein großer Pluspunkt von H.E.D.Z. sind die unterschiedlichen Szenarien, die durch ihre vielfältigen Aufbauten und Farben, aber auch physikalischen Besonderheiten und gemeinen Fallen immer wieder für den zusätzlichen Kick sorgen.

Gerade durch diese Vielfalt ist es VIS Interactive gelungen, die strategische Komponente von H.E.D.Z. auszubauen, denn jeder Level erfordert eine andere Vorgehensweise. Das beginnt schon mit der Auswahl Ihrer fünf Startcharaktere. Während sich flugfähige Kopfträger hervorragend für die turmhohen Wolkenkratzer der City-Szenarien eignen, taugen sie aufgrund der Flugabwehrstellungen, z. B. in den Dschungel-Szenarien, höchstens als Schlachtvieh. Die verwinkelten Gebilde der Kinder- und Industriewelten sind perfekte Nahkampfareale, Fighter wie die Ninja-Braut oder das australische Kampf-Känguruh verlieren aber in den extrem übersichtlichen Sport- oder Alien-Szenarien sehr bald den Kopf. Besonderes Lob verdienen sich die Engländer auch aufgrund der durchdachten Plazierung der Standardelemente Dunkzone und Levelausgang. Oftmals sind weite Wege zu absolvieren, bis Sie endlich Ihren heißbegehrten Kopf in Sicherheit gebracht haben. Entscheidungen wie Rette - ich - jetzt - meine - Haut - oder - sichere - ich - mir - noch - den - einen - Kopf sind fast an der Tagesordnung. Die Szenarien werden zudem bei den verschiedenen Spielertypen zu anderen Spielstrategien führen, was besonders den Reiz von Mehrspieler-Partien erhöhen sollte. Überzeugen Sie sich selbst, wie vielfältig Ihnen die H.E.D.Z.-Welt präsentiert wird.

Die Levels

Alien – Heimatplanet



Aufgrund der zahlreichen Mini-Plattformen sollten Sie in den Alienlevels über mindestens zwei flugfähige Charaktere verfügen, ein Heiler dazu wäre auch nicht schlecht.

Den Zugang zu den Asteroiden des Flux-Systems müssen Sie sich zunächst erkämpfen. Also starten Sie inmitten der bizarren Aufbauten des Heimatplaneten der Aliens. Durch die Farbwahl wird's deutlich: Kein Wunder, daß den Headhuntern die Farben Pink und Lila mittlerweile auf den Geist gehen.

Besonderheiten: große Wasserflächen, kleine Hüpf-Plattformen, recht offenes Gelände

Okkult – Gruselkabinett



Schon wieder dieses Pink! Gegen die feindlichen Aliens eignen sich in diesem Level Schauerfiguren wie die Mumie oder der Voodookrieger besonders.

Jetzt wird's schon etwas verwinkelter. Verzweigte Brücken- und Treppenaufbauten führen Sie vorbei an riesigen Spukschlössern und großflächig angelegten Friedhöfen. Der Himmel zeigt sich nachtschwarz, und schaurige Gruselklänge erzeugen eine beklemmende Atmosphäre. Bloß schnell wieder raus hier!

Besonderheiten: lange Treppenkonstruktionen, verwinkeltes Areal, karges Levelinterieur

City - Wolkenkratzer



Auf den breiten Straßen des City-Szenarios kommen Sie derart motorisiert entsprechend schnell vom Fleck, sind aber auch ein leichtes Ziel.

Vollgepfropfte Parkplätze, enge Häuserschluchten und schwindelerregende Turmbauten – so präsentieren sich die City-Levels. Besonders gemein: Mitunter liegen die Levelausgänge auf den Dächern der Wolkenkratzer. Wohl dem, der dann einen Flugcharakter sein eigen nennt, sonst heißt es hüpfen, hüpfen, hüpfen...

Besonderheiten: gute Versteckmöglichkeiten für Hinterhaltangriffe, extreme Höhenunterschiede

Industrie - Maschinenpark

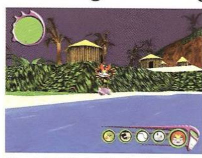


Nahkampf-Charakter wie Ali haben im Industrie-Level Vorteile. Aufgrund der mit 3D-Objekten vollgestopften Szenarien können Sie sich anschleichen.

Hier begegnen Sie erstmals einigen oberfiesen Fallen der VIS-Programmierer: Sackgassen. Ein falscher Hüpfer, und Sie sind plötzlich umgeben von meterhohen Drahtzäunen inmitten eines riesigen Maschinenparks. Die Befreiung erfordert minutenlange Hüpfereien, so daß Sie leicht zum wehrlosen Opfer werden können.

Besonderheiten: viele Levelobjekte, daher wenig Übersicht, Absperrungen und Fallen

Dschungel - Kriegsgebiet



Vorsicht! Kein Maskenball oder Fasching, hier wird scharf geschossen. Fast hinter jeder Hütte wartet ein Flugabwehrgewehrgeschütz.

Der Alptraumlevel eines jeden Amerikaners: Vietnam! Neben unübersichtlichen Waldstücken und wackeligen Hängebrücken, die auch schon einmal einstürzen, befindet sich in den Dschungel-Szenarien allerlei Kriegsgerät. Zu Ihrem Verdruß werden Sie bald feststellen, daß von diesem auch durchaus Gebrauch gemacht wird.

Besonderheiten: viele „neutrale" Geschützstellungen, tiefe Flußcanyons

Kinder - Bauklötze



Mit Hilfe eines flugfähigen Charakters gelangen Sie in dem Kinder-Level schnell auf höhergelegene Plattformen, was einen guten Überblick garantiert.

Grellbunte Farben und klotzartige Aufbauten im Lego-Stil erwarten Sie in den Kinder-Leveln. Hier dürfen Sie sich auf wilde Hüpforgien einstellen. Erstmals müssen auch Schalter betätigt werden, um andere Levelareale zugänglich zu machen. Doch aufgepaßt: Meist warten an den Nahtstellen gleich mehrere Gegner auf Sie.

Besonderheiten: viele schwer erreichbare Plattformen, versteckte Schalter

Wissenschaft – Schwerkräfte



Hier geht's hoch her! Magnet- und Anti-Schwerkraft-Areal erleichtern den Aufstieg in hohe Levelareale nicht immer. Schalter sind knifflig angebracht.

Ein kleinflächiges Spielareal erwartet Sie, das aber dafür umso höher reicht. Die wenigen 3D-Objekte der Levels erleichtern die Übersichtlichkeit, andererseits werden Sie auch schnell gesehen. Durch teilweise veränderte Schwerkraft-Bedingungen und extrem kleine, bewegliche Plattformen wird der notwendige Aufstieg erschwert.

Besonderheiten: kaminartiger Levelaufbau, Magnet- und Schwerkraftfelder, kleine Plattformen

Sport – Stadion-Atmosphäre



Große Sportarenen haben einen gewaltigen Nachteil: Jeder Punkt innerhalb des Areals kann perfekt eingesehen werden – das wissen auch Ihre Gegner.

Schwimmbäder, Fußballtempel, Sporthallen und Olympiastadien erwarten Sie hier. Die Übergänge zu den Sportstätten sind bewußt klein gehalten, so daß es hier kaum Versteckmöglichkeiten gibt, dafür sind die Wege weit. Ein besonderer Gag: Den Sprungturm der Schwimmanlage können Sie auch als Charakter-Katapult mißbrauchen.

Besonderheiten: sehr weiträumiges, übersichtliches Terrain, gut geeignet für Fernwaffen und Flug-Charakter

Die Helden des Spiels

Kopf um Kopf

Natürlich können wir Ihnen an dieser Stelle nicht alle 225 Spielcharaktere von H.E.D.Z. vorstellen. Aber wir können Ihnen einen ersten Eindruck von der abgefahrenen Charaktergestaltung und den spleenigen Ideen der VIS-Designer vermitteln. Wetten?

Jeder Charakterkopf unterscheidet sich von seinen 224 Artgenossen. Als Vorbilder für die H.E.D.Z. dienten sowohl typische Vertreter aus allen menschlichen Kulturen als auch real existierende Persönlichkeiten. Indianerhäuptlinge bekriegen sich mit Generälen, der rote Baron tritt gegen einen MIG-Piloten an, Albert Einstein verkloppt Richard Nixon, oder der einäugige Zyklop aus der griechischen Mythologie mißt sich mit Guitarrero Jimi Hendrix und Fußballer Eric Cantona. Abgefahren, oder? Dazu Kirk Ewing, Kreativchef von VIS: „Wir wollten diese enorme Bandbreite der Charaktere, jede Kultur sollte mindestens in einem unserer Charaktere vertreten sein." Gebongt! Wir zählten rund sieben „Kopfgruppen": Heiler, Flieger, Sportköpfe, motorisierte Köpfe, Zauberer, Prominentenköpfe und diverse Misch-Charaktere. Ähnlich variantenreich auch die eingesetzten Waffen: Von Bomben über Prügel, Raketen, Granaten bis hin zu Nebelwänden, Verwandlungszaubern und Zeitzündern findet man beinahe alles, was schon irgendwann einmal in einem Computerspiel als Waffe diente. Die Helden bekommen durch die Eigenschaften und das pointierte Aussehen ihre eigene Identität verpaßt, und natürlich gibt es effektive und weniger effektive Charaktere. Kirk Ewing: „Im Multiplayer-Game ergibt sich dadurch auch diese Geld-Komponente. Du erledigst jemanden, sein Kopf wird frei, Du sammelst ihn auf, dunkst ihn, und dann kannst Du ihn später wieder eintauschen, um Dir die Kollektion zusammenzustellen, die Du haben willst." Diese Kollektion sollte sich nach der bevorzugten Strategie richten: „Eine der Strategien könnte z. B. sein, daß Du einen Charakter mit einem wirklich schwachem Hed entdeckst und Dir sehr sicher bist, diesen zu besiegen. Dann stellst Du plötzlich fest, daß Du nur angelockt worden bist und der andere Spieler vier wirklich starke Heds in der Hinterhand hat." Ohne Frage: Aus dem Variantenreichtum bezieht H.E.D.Z einen Großteil seines Reizes. Dieser dürfte auch so bald nicht abreißen. VIS Interactive will regelmäßig für H.E.D.Z.-Nachschub sorgen. Jede Idee wird übrigens dankbar aufgenommen.

Kirk Ewing, Kreativ-Chef von VIS Interactive

Das VIS Interactive-Team



Chris van der Kuyl *(Obere Reihe, ganz rechts)*
Gründer und Chef von VIS Interactive, beschäftigt momentan rund 40 Mitarbeiter. die an der Vollendung von H.E.D.Z. und Earthworm Jim 3D arbeiten.

Kirk Ewing *(Untere Reihe, Dritter von links)*
Vize-Präsident und Chef der Kreativabteilung von VIS. Vordenker bei vielen H.E.D.Z.-Ideen, stellt sicher, daß das Gameplay stimmt.

Paddy Burns *(Untere Reihe, ganz rechts)*
Vize-Präsident und verantwortlich für die 3D-Technologie, entwickelte die einzigartige Kombinations-Engine mit Voxeln und Polygonen.

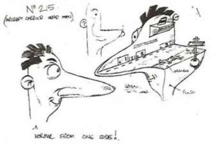
Robbie Graham *(Untere Reihe, ganz links)*
Vize-Präsident und verantwortlich für die künstlerische Leitung, kommt von DMA Design (Lemmings), wo er unter anderem die Grafiken für das Konsolenspiel Unirally entwickelte.

Scott Maxwell *(Obere Reihe, ganz links)*
Vize-Präsident, verantwortlich für die Spieleentwicklung, ebenfalls ehemaliger Mitarbeiter von DMA Design, dort Chef-Programmierer von Unirally und verantwortlich für die N-64-Projekte.

Stewart Clark *(Obere Reihe, Zweiter von links)*
Musikchef, Multi-Talent mit Erfahrung in der Musikindustrie, Band-Vorgeschichte, besondere Qualität: Trinkt die meisten seiner Musiker-Kollegen unter den Tisch.

Charakterköpfe

Hier sehen Sie exemplarisch einige Figuren des Spiels. Zunächst entstand von jeder Charakteridee eine Zeichnung, die dann mit Hilfe der Voxel- und Polygontechnologie umgesetzt wurde. Der Vorteil: Schon aus größerer Distanz lassen sich viele Details der Spielfiguren erkennen, aus der Nähe verpixeln diese jedoch nicht, sondern gewinnen durch die feinen Texturen an Identität.





Der Flugzeugträger-Kopf

Einsatzmöglichkeit: *defensiv und offensiv*
Beweglichkeit: *langsames Laufen und Hüpfen*
Standardwaffe: *gleichzeitige Attacke mehrerer Jets*
Animation: *die Jets starten, umkreisen den Hed und stürzen sich dann auf den Gegner*
Special Move: *Flugabwehrrakete gegen fliegende H.E.D.Z.*

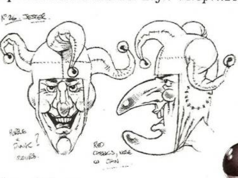
Ikarus

Einsatzmöglichkeit: *offensiv*
Beweglichkeit: *großer Flugradius, aber langsam*
Standardwaffe: *Kopfstoß*
Animation: *Kopfstoß und Hacken mit dem Schnabel*
Special Move: *aus der Luft: Verspritzen von heißem Wachs*



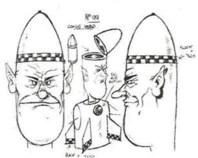
Der Fußballer (Vorbild: Eric Cantona)

Einsatzmöglichkeit: *offensiv*
Beweglichkeit: *gut, überdurchschnittlicher Läufer*
Standardwaffe: *Ball als Zielsuchrakete*
Animation: *Anvisieren des Gegners, kräftiger Kick, dann automatische Ballkamera*
Special Move: *Ball sucht nach versteckten H.E.D.Z.*



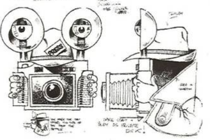
Der Joker

Einsatzmöglichkeit: *offensiv und defensiv*
Beweglichkeit: *enorm durch große Sprungkraft*
Standardwaffe: *Kopfsprung auf den Gegner*
Animation: *froschartiges Abheben und Landen auf dem Kopf des Gegners*
Special Move: *Gebietsbombe, schleudert Smilies*



Der Eierkopf

Einsatzmöglichkeit: *offensiv*
Beweglichkeit: *sehr gut durch Special Move*
Standardwaffe: *Raketen*
Animation: *Hand drückt auf den roten Knopf, der Kopf öffnet sich, und die Rakete wird abgefeuert*
Special Move: *Kanonenmann, der Eierkopf schießt sich selbst in eine beliebige Richtung*



Der Paparazzi

Einsatzmöglichkeit: *offensiv und defensiv*
Beweglichkeit: *gering, langsam*
Standardwaffe: *Blitzlicht*
Animation: *verschleudert Lichtblitze auf die Gegner*
Special Move: *Helligkeit, Bildschirm wird weiß, Gegner sind geblendet*

Die Multiplayer-Features und die Technik

Doppelkopf

Ein Spiel wie H.E.D.Z. schreit förmlich nach einem Multiplayer-Modus. Doch keine Sorge, VIS Interactive entäuscht Sie nicht. Im Gegenteil: H.E.D.Z. verspricht eines der interessantesten Mehrspieler-Vergnügen seit langem zu werden. Mit welchen technischen Tricks die Schotten arbeiten, erfahren Sie hier...

„Dunkfest"

Schon jetzt steht fest, daß es gleich mehrere Multiplayer-Variationen von H.E.D.Z. geben wird. Gespielt werden kann entweder gegen wahrscheinlich bis zu acht menschliche Kopfjäger im Internet oder gegen vier bis acht Kontrahenten in einem lokalem Netzwerk. Dazu Chris van der Kuyl: „Die Netzwerkversion heißt bei uns nur noch Dunkfest und spielt sich ähnlich wie ein Deathmatch. Die Zahl der Köpfe im Spiel wird durch die Anzahl der Mitspieler bestimmt. Zu Beginn des Spiels sucht sich jeder nur einen Kopf aus, der Rest wird automatisch über die Karte verteilt, und dann geht so richtig die Post ab." Hierbei gewinnt übrigens der Spieler, der entweder die meisten Köpfe gesammelt hat, als einziger überlebt oder eine einstellbare Kombination aus beiden Spielzielen zuerst erreicht. Es versteht sich fast von selbst, daß es zu jedem Szenario für dieses Gemetzel eigene Multiplayer-Karten geben soll. Noch größere Ambitionen verfolgen die Schotten mit der Internet-Version, die Anfang nächsten Jahres verfügbar sein soll. Chris van der Kuyl: „Hier kannst Du nach Belieben Deine erbeuteten Köpfe tauschen, aber sie in den Echtzeit-Duellen natürlich auch jederzeit verlieren. Wir hoffen, daß die H.E.D.Z.-Tauschbörse eines Tages mehr Transaktionen verbuchen kann als die Frankfurter Börse!" Um dem Hunger nach neuen Köpfen gerecht zu werden, sollen in unregelmäßigen Abständen immer wieder neue Charaktere auf den Server geworfen werden. Diese besonders raren Kopf-Layouts werden dann beim Tauschhandel natürlich einen extrem hohen Preis erzielen. Es bleibt indes abzuwarten, ob mit H.E.D.Z. ein ähnlicher Kult entfacht werden kann wie z. B. bei den Trading Cards.



Verbünden geht natürlich auch! Hier trachten gleich drei Charakter nach dem Kopf des armen Pinguins.

Voxel meets Polygon

Dies könnte vor allem dann gelingen, wenn der Bildaufbau auch im Multiplayer-Spiel genauso fix realisiert werden kann wie schon in der Einzelkampagne. Für die farbenfrohen Levels verwendete VIS Interactive eine selbstentwickelte 3D-Engine, die komplett auf die Kombination von Voxeln und Polygonen setzt. In die Voxel-Umgebung wurden die texturierten Polygone eingefügt, der dreidimensionale Raum dadurch modelliert. Was in den Levelaufbauten schon spektakulär wirkt, erstaunt noch mehr bei der näheren Betrachtung der H.E.D.Z.-Charaktere: So nah Sie auch an die Kopfträger heranzoomen, sie verpixeln einfach nicht. Im Gegenteil, aus der Nähe betrachtet werden die feinen Texturen der Gesichter oder der mitgeführten Waffen erst richtig deutlich. Damit Sie diesen Effekt jederzeit während des Spiels erleben können, bauten die Schotten mehrere Kameras ein, die die normale 3rd-Person-Perspektive und die Übersichtskamera von H.E.D.Z. ergänzen. Doch die neuartige 3D-Engine birgt noch andere Vorteile, die besonders Besitzer kleinerer Pentium-Systeme zu schätzen lernen werden. Chris van der Kuyl: „Durch unsere Engine ereichen wir mit der Auflösung von 640x480 Bildpunkten Wiederholungsraten von mehr als 20 Bildern pro Sekunde, so daß jederzeit optimale Spielbarkeit gewährleistet ist." Dennoch wird H.E.D.Z. alle am Markt befindlichen Direct 3D-Karten ebenfalls optional unterstützen, und auch Force Feedback-Support ist geplant. Bedenkt man dann noch, daß mit eigens komponierten Musikstücken zu jedem Szenario und bombastischen Explosionseffekten auch des Spielers Ohr verwöhnt wird, braucht nicht mehr an einem gelungenen Einstand von VIS Interactive am Spielemarkt gezweifelt werden.



Mit Hilfe der Strafe-Funktion geht's „rund" um den Gegner.



Robin Hood gegen Rocket Man, ein Fernwaffen-Duell.



Fies: Mini-Flieger des Aircraft Carriers treffen immer.





Interview

Schlaukopf

Zu H.E.D.Z. führten wir ein Interview mit Chris van der Kuyl, dem Gründer von VIS Interactive:

?: Chris, kannst Du uns kurz die Entstehungsgeschichte von VIS Interactive näherbringen?

!: Klar! VIS wurde von mir 1995 gegründet. Noch sind wir ein recht unbekannter Entwickler aus Dunfermline, England, untergebracht in einem ehemaligen Krankenhaus für werdende Mütter. Unser Team setzt sich zusammen aus ein paar wirklich coolen Talenten aus den Bereichen Videoproduktion, Fernsehen und – Wahnsinn! – Spieleprogrammierung. Wir werden in Kürze eine gehörige Brise frischen Wind in die Welt der Spiele bringen, ganz einfach weil jeder unserer Angestellten Computerspiele ißt, lebt und atmet. Als neuer Entwickler in einem überfüllten Markt wissen wir natürlich, daß jeder unserer Titel mit Argusaugen begutachtet wird. Aber es bringt heutzutage nichts mehr, einfach Spiele wie Tomb Raider oder Doom zu klonen. VIS wird mit jedem Spiel Neuland betreten, will neue Genres etablieren, und dabei soll die neueste Technologie zum Einsatz kommen.

?: Stimmt, das Konzept von H.E.D.Z. unterscheidet sich wirklich von allem bisher Dagewesenen! Wie ist die Idee dazu entstanden?

!: Wir wollten ein besonders persönliches Spiel machen. Die Grundidee befand sich schon lange in unseren Köpfen, und wir waren gespannt, was passiert, wenn ein innovatives Entwicklungsteam wie wir mit einem multinationalen Spielegiganten wie Hasbro kooperiert. Wir entschieden, daß H.E.D.Z. besonders die Komponenten Sammelleidenschaft und Actionhunger befriedigen sollte. Mit diesen Vorgaben schlossen wir unser Kreativ-Team zwei Wochen lang ein, fütterten es mit Bier und Pizza, und heraus kam H.E.D.Z., ein einzigartiges Spiel mit viel Humor, neuen Ideen und entsprechender Langzeitmotivation. H.E.D.Z. könnte eines dieser Spiele werden, das man auch in fünf Jahren noch einmal hervorkramt.

?: Welche Spiele zockst Du eigentlich selbst? Gibt es irgendwelche Vorbilder für H.E.D.Z.?

!: Ich mag eigentlich alle Genres und spiele augenblicklich Dungeon Keeper. Natürlich gibt es da ein paar wirklich geniale Games, die als Vorbilder dienten. Ich spreche von Titeln wie Doom, Civilization, Lemmings, Mario oder Space Invaders, alles Spiele, die uns gezeigt haben, was Gameplay ausmacht. Genau das wollen wir auch mit H.E.D.Z. erreichen.

?: Wieviele Köpfe gibt's eigentlich bei H.E.D.Z., und wie seid Ihr auf die abgefahrenen Ideen gekommen?

!: Oh, im Moment haben wir 225, unterteilt in verschiedene Gruppen. Die Ideen entstanden in zu vielen durchzechten Nächten und diversen Streifzügen durch die Cafés von Amsterdam.

?: Wieso habt Ihr Euch bei H.E.D.Z. für eine Voxelengine entschieden?

!: Voxel S setzt uns keine Grenzen bei der Anzahl der darzustellenden Polygone oder bei der Texturgröße für die Köpfe, das erlaubt es uns, riesige Levels ungeahnter Qualität zu erzeugen. Dazu haben wir unsere eigenen Tools und Technologien entwickelt, und ich glaube, wir haben Ergebnisse erzielt, die letztendlich besser aussehen als bei irgendeinem anderen Produkt auf dem Markt. Diese Technik wurde bisher nur für medizinische Darstellungen benutzt, Voxel-Spiele verwendeten bisher eine Terrain-basierte Engine, so wie NovaLogic.

?: Laß uns über die KI von H.E.D.Z. reden. Wenn Du über Euer Spiel sprichst, erwähnst Du immer auch die strategischen Elemente. Folgen denn die verschiedenen Köpfe irgendwelchen Angriffs- oder Verteidigungsstrategien? Wenn ja, welche Konsequenzen ergaben sich daraus für die Spielbalance?

!: Die KI von H.E.D.Z. arbeitet tatsächlich absolut verhaltensorientiert. Jeder Computerkopf hat bestimmte Kampf- und/oder Flugeigenschaften und agiert wie ein menschlicher Spieler. Einige sind sehr aggressiv und attackieren ständig, andere verhalten sich etwas feiger, schießen schnell und verschwinden dann, wieder andere verstecken sich und benutzen Fernwaffen. Aber Du hast recht, es war fürchterlich schwierig, die Spielbalance hinzubekommen, und wir haben viel Zeit darauf verwendet. Mit der Zeit haben wir uns eine große Toolsammlung aufgebaut, die die KI und das Verhalten des Computers reguliert, damit wir eine perfekte Abstimmung erreichen können.

?: So weit, so gut, jetzt mußt Du uns natürlich noch erzählen, was wir als nächstes von Euch erwarten können...

!: Hahaha, wir arbeiten zur Zeit an einem Upgrade-Kit für H.E.D.Z., das zahl- und umfangreiche Neuerungen bringen wird, also deutlich über normale Upgrades hinausreicht. Mehr verraten wir aber nicht!

?: Danke für das Interview!



Vor 16 (in Worten sechzehn!) Jahren, als ein Personal Computer unter dem Schreibtisch noch das Privileg von wenigen war, sorgte ein kleiner grüner Frosch im aufkommenden Spielhallenboom für Aufsehen: Frogger von Konami. Das Cambridge Studio von Sony Computer Entertainment Europe holt den agilen Hüpferling jetzt zusammen mit Hasbro Interactive aus seinen Laichgründen zurück.



Das ist Frogger!

Froschkönig

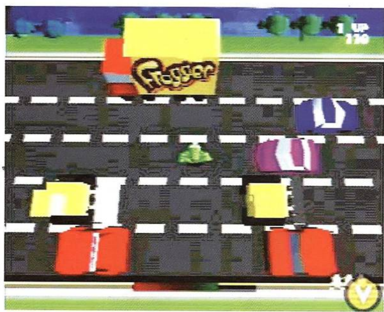
Ähnlich wie etwa bei Tetris oder Bomberman war auch bei Frogger der Grundgedanke des Spiels denkbar einfach. Innerhalb eines Levels mußten fünf der grünen Hüpferlinge über eine befahrene Straße und einen reißenden Fluß in Sicherheit gebracht werden. Zur Steuerung genügten die vier Richtungstasten, die Uhr gab Aufschluß über die erbrachte Leistung. Mit höherem Schwierigkeitsgrad wurde einfach die Geschwindigkeit der fahrenden Autos erhöht, oder die als Hüpfbasis dienenden Wasserlilien auf dem Fluß verschwanden häufiger. Fertig war Frogger! Das genauso einfache wie geniale Spielprinzip sorgte Anfang der achziger Jahre nicht nur für Euphorie und Aufbruchstimmung in der sich formierenden Computer- und Videospielbranche, auch eine wahre Konvertierungsflut kam ins Rollen. Sie werden kaum eine Heimkonsole oder ein Computersystem finden, auf dem Frogger bis heute keine Spuren hinterlassen hat.

Super-Frosch

Mit dem Relaunch will sich Hasbro endgültig in der Riege der etablierten Spielehersteller festsetzen. Nicht zuletzt deshalb engagierte man mit dem Studio Cambridge von Sony Computer Entertainment Europe, ehemals Millennium Interactive (Creatures!), erfahrene Entwickler und setzt auf moderne Technik und ein aufgebohrtes Spieldesign. Neben dem natürlich spielerisch unverändertem Ur-Level führt Sie der „moderne" Frogger durch rund 35 unterschiedliche 3D-Welten. Das Spielprinzip „Weiche aus, um zu überleben" wurde selbstverständlich beibehalten, um in den komplexeren Szenarien zu überleben, wurden der grünen Kröte aber ein paar zusätzliche Moves verpaßt. Mit Hilfe seiner Zunge darf der Hüpferling während des Spiels ab sofort Fliegen fangen, was in späteren Levels zu einer kleinen Zeitgutschrift führt. Allzu riesigen Hindernissen kann jetzt mit Hilfe des Super-Sprungs aus dem Weg gegangen werden, und durch Powerquaken können sogar ein

Frogger-Facts

- ➜ *3D-Jump&Run*
- ➜ *klassisches Spielprinzip mit den Erweiterungen Klebezunge, Super-Sprung und Powerquak*
- ➜ *35 Level in neun Szenarien mit zahlreichen neuen Feinden*
- ➜ *Kampagnenmodus für Einzelspieler*
- ➜ *4 Spieler-Multiplayer für Splitscreen, Netzwerk und Internet*
- ➜ *3Dfx-Unterstützung*
- ➜ *Hersteller: Sony Computer Entertainment, Studio Cambridge*
- ➜ *erscheint voraussichtlich im November 1997*



Jetzt aber schnell, Frogger! Das Timing der Fahrzeuge des Original-Levels wurde 1:1 vom Klassiker übernommen.

paar Gegner ausgeschaltet werden, nicht zu oft, versteht sich. Endlich darf auch gleichzeitig um die Wette gehüpft werden. Die Vierspieler-Splitscreen-, Internet- und Netzwerkoption eröffnet ungeahnte Dimensionen zu spannenden Froschrennen. Die Ideen zur Vielfalt der Krötengegner scheinen dagegen aus Brehms Tierleben zu stammen. Rennende Büffelherden wollen unseren grünen Freund niedertrampeln, impertinente Katzen, Krokodile, Vögel oder Schlangen trachten ebenfalls nach Fröschleins Leben. Den sofortigen Tod ziehen in der Regel polternde Felsbrocken, Autos und Rasenmäher (Hehehe...) nach sich, und Wasser mag Frogger immer noch nicht.

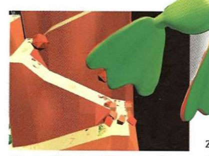
Neue Perspektiven

Als Standardansicht hat man in England die Vogelperspektive auserkoren, was in der Regel gute Übersicht garantiert. Die ist aber auch unbedingt notwendig, denn gerade in späteren Levels ist es nicht immer einfach, sich in den riesigen 3D-Welten zu orientieren. Viele der zehn verschiedenen Szenario-Layouts sind gerade zu Beginn äußerst verwirrend, erschwerend hinzu kommt die ausgiebige Verwendung der dritten Dimension, so daß diverse Ritte auf Vögelrücken oder kleinere Kletterpartien „vorprogrammiert" sind. Bei besonders kniffligen Stellen erleichtern daher

eraschwenks die ngation. Wie gut, daß die knallbunten Szenarien zudem, nicht zuletzt durch die 3Dfx-Unterstützung, äußerst detailliert geraten sind und die

:nfach zu erlernende Steuerung erwartungsgemäß tadellos funktioniert. Wer sich im höchsten Schwierigkeitsgrad durch die gesamte Hüpf-Kampagne gemogelt hat, bekommt übrigens als Sahnehäubchen zwei versteckte Level serviert. Im November will Hasbro Interactive das Tor zur Froschwelt ganz weit aufstoßen.

„Frogger basiert auf einem der besten und bekanntesten Gameplay der Welt. Jetzt, wo dieses Spielprinzip noch dazu mit einer extrem leistungsfähigen 3D-Grafik und MultiPlayer-Optionen verbunden wurde, kommt man an Frogger einfach nicht mehr vorbei, davon bin ich überzeugt!"
Chris Down,
Producer von Frogger



Wenn Sie ein Felsen erwischt, war's das auch schon!

Das Frogger-Team



Sony Computer Entertainment Europe, Studio Cambridge - hmmh? Noch nie gehört? Macht nix, denn die Engländer sind dennoch beileibe keine unbekannte Größe, hießen sie doch bis vor kurzem noch Millennium Interactive, verantwortlich u.a. für die Simulation Creatures, mittlerweile mehrfach für die revolutionäre CyberLife-Technologie ausgezeichnet. Unter dem Label Sony Entertainment Europe erschienen zudem die Playstation-Blockbuster Porsche Challenge, Total NBA '97 und Rapid Racer. Im Cambridge widmet man sich zur Zeit neben der Umsetzung von Frogger für PC CD-ROM und PlayStation noch Beast Wars, einem Dino-3D-Action-Shooter aus der großen Schatulle der Hasbro-Lizenzen.

Frogger-Producer Chris Down hat jedoch momentan nur Augen für seinen kleinen, grünen Schützling. Bevor er zu Hasbro Interactive wechselte, war er als Designer bei Parker Brothers u.a. für folgende Spiele verantwortlich:
- Star Wars (3D-Brettspiel)
- Peanuts (Actionspiel)
- Monopoly Reise-Edition
- Yahtzee (Computer-Würfelspiel)
- Boggle



Die Levels

Froschgehege

Gleich 35 neue Levels aus neun verschiedenen Welten werden Ihnen mit dem neuen Frogger vor die Nase gesetzt. Doch Hasbro Interactive hat seine Szenarien nicht nur durch unterschiedliche Grafik-Sets aufgemöbelt, auch spielerisch hat sich einiges getan.

Mehr denn je spielt der Zeitfaktor bei Frogger eine entscheidende Rolle. Läuft der Level-Countdown vor dem Erreichen eines Zielfeldes ab, wo ein Baby-Frosch sehnsüchtig auf Sie wartet, verlieren Sie automatisch einen Ihrer Hüpferlinge. Je nach Schwierigkeitsgrad des Levels stehen Ihnen drei oder fünf Versuche zu, dann muß die erste Mini-Kröte erreicht sein. Während der Startlevel jedes der neun Szenarien meist noch ziemlich harmlos ist, geht es in den folgenden Stages richtig zur Sache. Entweder wird die Anzahl der Hindernisse deutlich erhöht, oder die bespringbaren Gegenstände rauschen mit größerer Geschwindigkeit an Ihnen vorbei, was schnelle Reaktionen und häufig atemberaubende Sprungkombinationen erfordert. Manchmal muß auch der Supersprung herhalten. Exemplarisch stellen wir Ihnen auf dieser Doppelseite drei unterschiedliche Levellayouts vor, anhand der Screenshots bekommen Sie den besten Eindruck von dem, was bei Frogger auf Sie zukommt. Die übrigen Gebiete, die als Vorlage für Frogger-Szenarien dienten entstammen, übrigens den Bereichen Vorstadt, Wald, Industriegebiet, Abwasserkanal, Himmel, Höhle und Wüste.



Level: Lilly Islands

Layout:
Natur, Wasserlevel
Gegner:
Autos (später)
Schwierigkeitsgrad:
leicht
Sprungfelder:
Baumstämme, Schildkröten
später:
weniger und schnellere Plattformen



Der Start: Von links wird gleich der erste Baumstamm ins Bild kommen, der Sie auf den Fluß hinausträgt. Dann müssen Sie über einige Plattformen den Fluß überqueren.



Über mehrere Stämme und Schildkröten-Konvois gelangen Sie auf eine kleine Insel, auf der ein paar Mücken das Zeitkonto wieder etwas auffüllen.



Den Fluß haben Sie hinter sich, jetzt wird's haarig. Dreispurig kreuzen Autos Ihren Weg, natürlich in unregelmäßigen Abständen und mit wechselnder Geschwindigkeit fahrend.

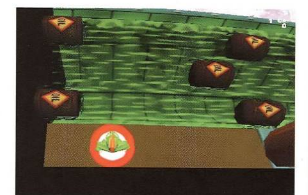


Doch es hilft nichts, über die Straße müssen Sie rüber. Auf der anderen Seite warten an mehreren Stellen Ihre Babyfrösche auf Sie, erreichen Sie diese, gibt's Bonus-Frogger.



Level: Bang Bang Barrel

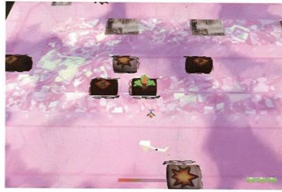
Layout:
Endzeit, Säure, Atommüll
Gegner:
mutierte Käfer
Schwierigkeitsgrad:
leicht bis mittel
Sprungfelder:
Ölfässer, Treibholz
später:
weniger und schnellere Plattformen



Der Start: Vor Ihnen fließt ein Abwasserkanal serpentinenförmig einen Hang hinunter, die Fässer dienen als Sprung-Plattformen.



Nach dem Kanal darf auf einem Steg kurz durchgeschnauft werden, dann wird der Säure-See in Angriff genommen.



Die größeren Distanzen überbrücken Sie mit Hilfe der grauen Fässer, die Sie gleich zwei Felder nach vorne katapultieren; hier benötigen Sie ein sehr gutes Timing.



Fast zuhause! Links wurde soeben den mutierten Käfern ausgewichen, unten wartet schon der erste Babyfrosch auf Ihr Kommen. Die anderen müssen Sie erst suchen.



Level: Looney Balloons

Layout:
Fluglevel, Wolken
Gegner:
einige Vögel
Schwierigkeitsgrad:
mittel
Sprungfelder:
Pelikane, Möwen, Wolken, Ballons
später:
schnellere Vögel, weniger Ballons



Der Start: Na sowas! Plötzlich findet sich das Fröschlein hoch oben auf einer Wolke wieder. Bald wird der erste Pelikan vorbeifliegen, der Sie zur nächsten Plattform trägt.



Hier geht's auch schon wieder runter - und zwar geradeaus. Beginnt Ihr Transportvehikel seinen Steigflug, läßt eine Ihrer Kröten Ihr Leben - wohl zu dünn, die Luft dort oben.



Die Ballons sinken, sobald Sie darauf hüpfen, hier müssen Sie schnell sein. Enten sind übrigens nicht „tragfähig“, lediglich die grünen Ballons tragen Sie in größere Höhen.



Mit Hilfe der Möwenpost und einer abenteuerlichen Hüpftirade auf den wackeligen Ballons gelangen Sie zu Ihren Babyfröschen. Vorsicht: knappes Zeitlimit.

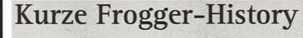


Die Frogger-Story

Frosch-Tradition

Frogger allerorten! Bei beinahe jedem namhaften Hardware-Hersteller taucht an irgendeiner Stelle der grüne Frosch in der Firmehistorie auf. Konami ließ programmieren, Sega brachte 1981 zunächst den Spielhallenautomaten heraus, Parker Brothers veröffentlichte die ersten Videogames mit Frogger, und auf fast jedem Heimcomputersystem war der Frosch zu bestaunen.

Kein Wunder also, daß Hasbro Interactive nun, 16 Jahre nach seinem ersten Auftritt, den Frosch zurück auf die Bildschirme bringt. Erstaunlich aber ebenso, denn Spiele, deren Spielprinzip auch nach so langer Zeit immer noch für Spaß und Abwechslung sorgen, ohne Abnutzungserscheinungen zu zeigen, dürfen wirklich mit der Lupe gesucht werden. Zwar wird der „moderne" Frogger naturgemäß an die heutigen technischen Gegebenheiten angepaßt und auch spielerisch etwas aufpoliert, doch der erste Level wurde beinahe 1:1 vom Vorbild übernommen. Beim Klassik-Frogger hatten Sie pro Frosch 30 Sekunden lang Zeit, um ihn über die Straße und den Fluß zu einer der fünf Zielboxen zu führen. Waren diese gefüllt, folgte automatisch der nächste, etwas schwerere Level. Gespielt wurde solange, bis alle Krötenleben ausgehaucht waren. Weibliche Frösche, Krokodile, verschwindende Schildkröten-Konvois und Schlangen waren ebenfalls schon mit von der Partie; auf dem Atari VC 2600-System konnte gar schon zu zweit gegeneinander gespielt werden. Was heute kaum noch jemand weiß: Im Jahre 1984 präsentierte Parker Brothers mit Frogger 2: Threeedeep! den Kröten-Nachfolger. Diesmal mußte Frogger sich auch unter Wasser und in der Luft beweisen, das Spielprinzip blieb weitestgehend unangetastet. Doch mit der einsetzenden Flaute bei den Videospielen avancierte auch Frogger 2 zum Flop und konnte nicht an den Kultstatus des Vorgängers anknüpfen. Hasbro Interactive sollte hier bessere Chancen besitzen.



Kurze Frogger-History

1981:
- ➜ *Konami programmiert Frogger.*
- ➜ *Sega und Gremlin launchen den Frogger-Spielautomaten.*
- ➜ *Goldgräberstimmung in der Arcade-Industrie, zusammen mit Pac Man und Donkey Kong entscheidet Frogger das Rennen um den verbreitetsten Automaten für sich.*

1982:
- ➜ *Parker Brothers bringt Frogger auf die Videokonsolen, erste Umsetzungen für VCs Intellivision, Tandyvision und das Sears Super Video Arcade, später auch für Atari VC 2600.*

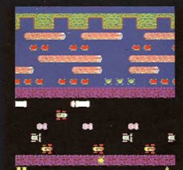
1983:
- ➜ *viel gerühmte Konvertierungen auf die jetzt führenden Konsolenplattformen ColecoVision und Atari 5600*
- ➜ *erste Konvertierung auf den Commodore C-64 Computer, der Anfang vom Ende der damaligen Spielkonsolen und der Beginn der Heimcomputer-Ära.*

1984:
- ➜ *Frogger 2: Threeedeep! erscheint auf ColecoVision und Atari 5600, kann aber nicht an die Erfolge des Vorgängers anknüpfen.*

1997:
- ➜ *Hasbro Interactive wird den Frosch im November reanimieren.*



Fast schon Technologie-Geschichte: der originale Frogger-Automat von Sega aus dem Jahre 1981 als Table-Version.



Screenshot von der originalen Automatenversion, die später auch sehr exakt auf dem Commodore C-64 umgesetzt wurde.



Frogger 2-Screenshot der Atari VC 2600-Version. Aufgrund des Niedergangs der Spielkonsolen ein ziemlicher Flop.



Zeitdokument! Original-Frogger-Spielepackung der ColecoVision-Cartridge aus dem Jahre 1982. Die Konsole verkaufte sich in nur 2 Jahren über 6 Millionen mal.